

pon-pon

BISHOUJO GAME MAGAZINE

まったく世界観の異なったシナリオが同時進行する新方式、
天使は、誘う
いざな

Esclusivo
Viper V16
in italiano

Speciale
Koqal

In regalo
un poster
hentai

luglio / agosto n.2

L.9900



VM14

9 771590 362007

ORION



Casa

DAL 1970

Fumetto



Distribuisce
STAR COMICS
e tutti gli
altri editori

TESSERE

SCONTO

FUMETTOMAT



FAST DAY

SPEDIZIONI
MIN. 5100000



Via Gino NAIS, Dal n° 19 al n° 29 - ROMA
00136 TEL. 06 / 39749003 FAX 06 / 39749004
(Metro A Musei Vaticani, zona S. PIETRO-pl. degli EROI)



PON-PON

videogiochi hentai e ragazze giapponesi!



Summer of Love

YATTAI FINALMENTE È ARRIVATA

l'estate! Mentre voi vi starete godendo le vostre meritate vacanze, la redazione di PonPon continua a lavorare senza sosta per proporvi una rivista e un Cd-Rom sempre più ricchi e divertenti. Dai primi dati di vendita e dalle prime lettere, o meglio dalle prime email, che abbiamo ricevuto, sembra che PonPon abbia già trovato spazio nel cuore degli otaku italiani.

Alessio, il nostro scienziato grafico, sta lavorando incessantemente per riuscire a fare entrare sempre più materiale hentai nel Cd-Rom. Chissà? Forse un giorno riuscirà anche fare girare il CD di PonPon su una Playstation 2... intanto ci acconteremo di non vederlo sbavare su tutte le riviste giapponesi che arrivano in redazione!

Dopo tanti mesi di attesa, il fenomeno hentai sta finalmente diventando una realtà anche in Italia e produttori come Hobibox iniziano a proporre videogiochi tradotti in Italiano. Siamo certi che, dopo il periodo estivo, i negozi saranno letteralmente invasi dalle nuove produzioni... non dite che non vi avevamo avvertiti!

L'appuntamento con il terzo numero di PonPon è per settembre (sì, anche degli otaku maniaci come noi vanno in vacanza ad agosto).

A questo punto non mi resta che salutarvi e augurare delle super vacanze a tutti!

Francesco Fondi

sommario

PG. 4

NEWS...

PG. 10

HANA NO SHUKU

PG. 12

VIPER V16

PG. 16

FUMIKA SUZUKI

PG. 17

PROSSIME USCITE

PG. 18

POSTER

PG. 20

FOR SEASON

PG. 24

HOGAL

PG. 28

RACE QUEEN

PG. 30

CD-ROM

PG. 32

POSTA/PROSSIMO NUMERO

PON PON

Pubblicazione mensile - Anno I
Numero 2 - Luglio / Agosto 2000
Autorizzazione Tribunale di Perugia
n° 15/2000 del 22 marzo 2000

Direttore Editoriale: Giovanni Bovini

Direttore Responsabile: Simone Bovini

Progetto Editoriale: Francesco Fondi

Progetto Grafico CD-Rom: Alessio Russo

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
Giorgio Nardoni

Coordinamento redazionale:
Simone Silvestri

Impaginazione:
Lilith Mazzocchi

Redazione:
Marco Bartoli, Yusuke Yokoi, Yume K, Elisa Nardoni,
Takashiro, Max Polo.

Redazione Orion:
Emilia Mastropiero, Maria Grazia Acacia, Sergio Selvi

Si ringrazia:
Junya Tamano, Nakamura San (Presidente Silence Co.),
Oshima Kenji, Jaime D'Alessandro, Massimo Belfiore,
Emanuele Tomassini, Massimo AAC.

Editore:
Orion Distribuzioni Srl
Strada Selvette 1 bis/1, Bosco
(PG)

Stampa:
Grafiche Bovini, Bosco (PG)

Distributore per le edicole:
CDM Srl - Centro Diffusione Media
V.le D.P. Borghi 172, 00144 Roma

La Orion Distribuzioni non sarà in alcun caso responsabile per danni diretti e indiretti derivanti dall'utilizzo del Cd-Rom allegato alla rivista. In fase di mastering è stata effettuata una verifica con gli antivirus più recenti, la Orion Distribuzioni non assume quindi la responsabilità per danni provocati da virus informatici.



EDITORIALE

Viper island volume 4

IN QUESTI GIORNI È INIZIATA LA DISTRIBUZIONE di un nuovo prodotto della casa giapponese Sogna: Viper Island Vol.4. Si tratta di una collection di mini games con i personaggi più famosi titoli della mitica serie Viper. I testi sono tutti in Giapponese, ma, in attesa del prossimo videogioco hentai tradotto in Italiano, Viper Island rappresenta un ottimo acquisto per tutti gli appassionati del genere. Il Cd-Rom gira su Windows 95/98 e su Macintosh e contiene anche uno screen saver e alcuni wallpaper per decorare il proprio computer. (Win. 95/98 - Mac.) PREZZO AL PUBBLICO: 45.000 LIRE



DOPO IL GRANDE SUCCESSO SU PSX MOBILE

DSuit Gundam: Giren's Ambition ~ Genealogy of Zion è in dirittura d'arrivo anche su Dreamcast. Si tratta di uno strategico a turni ambientato durante la Guerra di un Anno, evento a cui ruotava intorno la storia della prima serie del 1979. La cosa interessante è che la Bandai ha intenzione di sfruttare la connessione a Internet offerta dal Dreamcast per rendere il gioco espandibile. Di base saranno disponibili 48 livelli aggiuntivi da scaricare grazie ad una sorta di abbonamento a pagamento con diverse formule. Il package iniziale con i 48 livelli verrà a costare sui 2000 Yen mentre la formula mensile mette a disposizione gli update a 500 Yen. Ovviamente sarà possibile scaricare i singoli livelli per la cifra di 100 Yen cadauno. Gli update mensili saranno di circa 8 nuove missioni. Il gioco dovrebbe essere già uscito in versione giapponese mentre state leggendo queste righe.



Kaori Kuraishi

B UONE NOTIZIE PER I FAN DEI RHYTHM GAME E

di Lupin 3': la Bandai ha annunciato che Punch The Monkey Game Edition per Playstation è quasi completo. Si tratta di un gioco concettualmente simile a Bust A Move della Enix in cui è necessario premere il tasto giusto in corrispondenza delle note. Ovviamente ad arricchire il tutto ci saranno i personaggi ideati da Monkey Punch che tutti conosciamo.

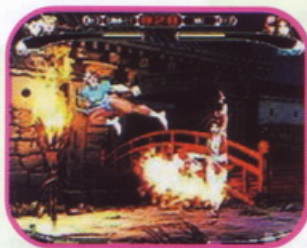


QUALCHE INDIRIZZO...
www.tokyocany.com
www.jgirls.com
www.retokyo.com
www.so-net.ne.jp/cyberjapan

Yuumi Onoda



LA SQUARE HA RECENTEMENTE RIVELATO LE sue previsioni e gli obiettivi che si prefigge per l'annata corrente. Da una parte hanno intenzione di continuare la loro espansione nel mercato statunitense e in quello europeo, obiettivo che contano di raggiungere anche grazie alla partnership con l'Electronic Arts, mentre dall'altra fervono i preparativi per l'allestimento di Playonline, il sistema di network dedicato alla Playstation 2. Da poco tempo è già operativa la pagina index del sito ufficiale (www.playonline.com) che contiene una semplice interfaccia in lingua inglese che spiega parte delle peculiarità del servizio. Per quel che riguarda le previsioni di vendita la Square si aspetta di concludere l'anno con ben 7 milioni di giochi venduti in Giappone tra titoli per Playstation e Playstation 2. Da notare che nelle previsioni il 50% del risultato finale dipende dalle vendite di Final Fantasy IX che già si preannuncia come un blockbuster imbattibile. Un po' più moderate le previsioni sugli altri mercati in cui è previsto un volume di vendite di circa 4.4 milioni di giochi in totale tra Europa e Stati Uniti.



PICCOLO FRAINTENDIMENTO TRA I PA DELLA

Capcom e il resto della stampa videogiochistica. Tempo addietro ad una conferenza stampa i responsabili incaricati avevano annunciato l'uscita di un nuovo capitolo della serie di Darkstalkers per Dreamcast assieme ad una versione leggermente rifatta del vecchio Super Street Fighter 2 Turbo. Orbene la rettifica non si è fatta attendere e ne è risultato che in realtà la Capcom starebbe realizzando semplicemente una compilation contenente tutti i giochi della serie di Darkstalkers, ovvero: Darkstalkers, Vampire Hunter e Vampire Savior. Le versioni saranno al 100% arcade perfect, quindi non sono previste aggiunte che non siano piccoli bonus come image gallery ecc. La nuova versione di Super Street Fighter 2 Turbo si dovrebbe distinguere dall'originale solo per il supporto per il gioco in rete e, probabilmente, dovrebbe avere un prezzo budget. Sono state distribuite anche le prime immagini di Rival Schools e qualche nuova immagine di SNK vs Capcom, entrambi titoli previsti prima per Naomi e poi per Dreamcast.

Miku Matsumoto





LA SEGA HA DISTRIBUITO UNA LISTA DEI GIOCHI per PC-Engine e Megadrive che saranno disponibili per il download attraverso il servizio Dreamlibrary attraverso il quale gli utenti del Dreamcast potranno scaricare le vecchie glorie del passato. I giochi risiederanno nella memoria interna della console, quindi una volta spenta andranno persi, mentre pagando una certa cifra è possibile conservarli su VMU. Ecco le due liste:

PC-ENGINE

Cyber Cross (Face, STG)
Alice's Mystery Dream (Face, ACT)
Cross Wiper (Face, STG)
Honey in the Sky (Face, STG)
Honey Road (Face, ACT)
Metal Stalker (Face, ACT)
Time Cruise 2 (Face, Pinball)
Alien Crash (Naxat, Pinball)
Burning Angels (Naxat, STG)
Eternal City (Naxat, ACT)
Naxat Open (Naxat, Golf)
Digital Champ (Naxat, SPT)
Paranoia (Naxat, STG)
Psycho Chaser (Naxat, ACT)
Saikochaisah (Naxat, ACT)
Double Ring (Naxat, ACT)

MEGA DRIVE

G-Loc (Sega, STG)
Alien Syndrome (Sega, ACT)
Super Shinobi 2 (Sega, ACT)
Romance of Three Kingdoms (Sega, SLG)
Galaxy Force (CRI, STG)

GIÀ DA QUALCHE TEMPO GIRAVANO VOCI DI corridoio riguardanti delle difficoltà finanziarie in casa SNK e le mosse effettuate negli ultimi tempi dimostrano queste teorie. Con una mossa a sorpresa il Neo Geo Pocket Color è stato ritirato dal mercato statunitense chiudendo nel contempo la sezione che operava sul territorio americano. Successivamente l'SNK ha annunciato il totale ritiro da tutte le attività sul mercato asiatico trincerandosi unicamente in Giappone. A questo c'è da aggiungere la rottura con la Sega che ha portato all'esclusione di ogni progetto per Naomi, quindi il futuro KOF 2000 non vedrà mai la luce su tale hardware. L'SNK ha annunciato che dopo aver terminato i progetti correnti per Playstation e Dreamcast si dedicherà unicamente al mercato dei coin op, al supporto del Neo Geo Pocket Color e alla Playstation 2. L'apertura alla Sony in questo quadro risulta ulteriormente marcata dall'annuncio di quest'ultima di sviluppare giochi per il portatile della SNK. Sostanzialmente ci troviamo all'epilogo di una situazione che dura da diverso tempo, basta ricordare il fatto che qualche mese fa l'SNK era stata costretta dalle circostanze a diventare una compagnia sussidiaria della Aruze, vero gigante nel settore delle Slot Machines e Pachinko. Ad aggiungere polvere alla situazione sono state le voci incontrollate del prossimo abbandono del team che aveva realizzato la serie di King Of Fighters fino ad adesso. Fortunatamente la faccenda è stata ampiamente smentita e iniziano a circolare le prime informazioni sul prossimo KOF 2000. Il gioco sarà sempre basato sulla vecchia e solida scheda Neo Geo e avrà un totale di 34 personaggi selezionabili, tra i quali 5 new entry, la maggioranza delle quali provenienti da giochi della SNK da Fatal Fury a Metal Slug.



Kaori

L DREAMCAST AL MOMENTO NON HA MOLTI RPG, però la situazione è destinata a cambiare radicalmente durante l'estate grazie all'uscita di Grandia 2 e di Eternal Arcadia. Dei due il più vicino a noi è sicuramente il secondo in quanto la Sega ha annunciato allo scorso E3 un lancio quasi parallelo sul mercato giapponese e statunitense. Eternal Arcadia è stato vittima di considerevoli ritardi (doveva uscire a dicembre dell'anno scorso), soprattutto a causa di un brusco dietro front del gruppo di programmazione che, proprio all'ultimo momento, aveva deciso di apportare modifiche significative al character design e alla storia. Il sistema di gioco beneficerà dell'implementazione del "Gutsy System" ovvero una sorta di sistema di apprendimento all'interno del party. In poche parole quando un personaggio acquisisce un'abilità è in grado di insegnarla agli altri, a patto che abbiano nello status i requisiti necessari. Oltre ai classici combattimenti sarà necessario affrontare battaglie a bordo della navi volanti. Il giocatore potrà anche customizzare la propria nave comprando i pezzi necessari ai vari shop in modo da renderla sempre più potente e competitiva. Per quanto manchi ancora una data di uscita la Sega Of America ha già annunciato che cambierà il nome al gioco per la release statunitense. Si passerà quindi da Eternale Arcadia a Skies of Arcadia, titolo più descrittivo almeno secondo la dirigenza della seconda grande S.



SE LA NINTENDO È ALLE PRESE CON IL GAMEBOY

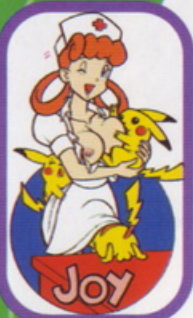
Advance la Sony si prepara a dar luce ad un nuovo simpatico apparecchietto che di nome fa Playstation 1 (PS1 per gli amici). Si tratta di una Playstation estremamente compatta che pesa all'incirca 550 grammi. L'idea assomiglia molto a quella avuta anni addietro dalla Nec quando commercializzò il PC-Engine Laptop, una versione compatta della popolare console indirizzata più ai collezionisti che al grande pubblico. Anche la recente iniziativa della Sony sembra tendere in quel senso considerando l'alto prezzo di lancio (approssimativamente 140 dollari) e la mancanza di uno schermo nel package. Lo schermo sarà un componente aggiuntivo e verrà a costare con tutta probabilità altri 100 \$ rendendo la sorellina della PSX un oggetto estremamente costoso. Eppure la Sony sembra determinata a supportare il progetto, tanto che ha inserito nelle feature della console anche la possibilità di connettersi a Internet grazie alla copertura del sistema Playonline della Square. La procedura al momento dell'uscita non sarà eseguita via modem ma tramite un collegamento ai telefonini cellulari con sistema di accesso di rete, una procedura macchinosa che comporta anche l'impossibilità di un interscambio di dati di una certa dimensione. La PS1 entrerà in commercio in Giappone nel periodo estivo e, alla stregua della Pocket Station, ci sono poche possibilità di vederla da noi importata ufficialmente.

ATTUALMENTE GLI UTENTI DELLA PLAYSTATION

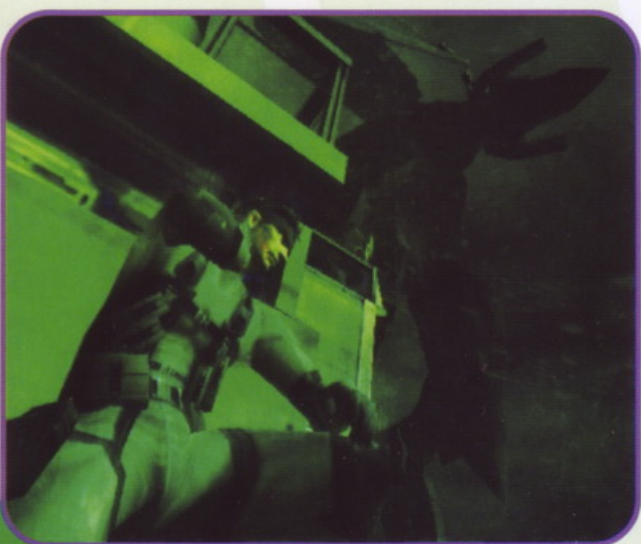
2 sembrano più interessati ai DVD che ai videogame e questo deve aver fatto riflettere alcune compagnie di Hong Kong che hanno realizzato in breve un telecomando per la console. L'EMS Remote Control oltre ad essere un funzionale telecomando ha la particolarità di switchare tra i formati di zona dei DVD rendendo possibile la visione di ognuno di essi senza tediosi trucchetti. L'apparecchio funziona anche per il lettore VCD della Playstation, a patto che si abbia l'espansione prodotta dalla stessa società. Ancora non è nota la reazione della Sony all'ennesimo problema relativo alle protezioni del lettore DVD della PS2.



SMALL



POTREBBE ESSERE LA PRIMA VERA HILLER application per Playstation 2. Parliamo di Metal Gear Solid 2 che ha fatto letteralmente furore allo scorso E3 pur essendo ancora neanche a metà della programmazione. Hideo Kojima, l'ideatore della serie, si è prefisso come scadenza personale la conclusione del gioco entro la fine del 2001. Eppure Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty appariva quasi completo e, soprattutto, anni luce avanti rispetto al livello tecnico degli attuali giochi per Playstation 2. Kojima stesso ha spiegato che per ottenere quei risultati ha dovuto "lottare" con la console che si è rivelata a dir poco ostica da programmare. In seguito a detto anche che la qualità cinematografica o da "Toy Story" non verrà mai raggiunta da questa generazione di console, smentendo ulteriormente quell'alone mistico di finta onnipotenza che sta dietro al 128 bit della Sony. In Metal Gear 2 sarà implementata tutta una nuova serie di metodi di rilevazione da parte degli avversari e, tra tutti, il più ambizioso è quello basato sulla ombra. Una cosa simile non era proponibile nel prequel a causa delle limitazioni della PSX, ma nel nuovo gioco ci troveremo di fronte a degli avversari più svegli e con comportamenti realistici, ad esempio se presi di sorpresa si arrenderanno invece che cercare inutilmente di uccidervi. La Konami al momento non ha annunciato altre versioni di Metal Gear Solid 2 oltre a quella per PC (per chi non lo sapesse Microsoft e Konami hanno degli accordi per le conversioni dei giochi da console a computer), tuttavia ha già confermato che un'ipotetica versione Dreamcast verrà considerata alla luce dei dati sulla diffusione della console Sega nel 2001.



FINALMENTE DRAGON QUEST VII PER PSX SI avvicina alla commercializzazione. Atteso da anni, il gioco di ruolo della Enix si prepara a battersi contro pesi massimi come Final Fantasy IX, sebbene la popolarità della saga sia una delle carte su cui la società conta maggiormente. La complessità di gioco, complici i 4 anni di lavorazione, dovrebbe essere la più elevata che si sia mai vista in un gioco di ruolo nipponico con una varietà che dovrebbe sradicarlo dal fissismo a cui sono spesso soggetti i giochi del genere. Ad esempio, quando il vostro party scoprirà delle zone selvagge sarà possibile parlarne alla gente dei villaggi suscitando curiosità e, in breve, dei pionieri partiranno a colonizzare la zona assicurandovi un supporto anche lontano dalle grandi città. Durante i combattimenti sia i nemici che i personaggi del party parleranno tra di loro sviscerando punti deboli degli avversari o sbloccando delle sidequest nascoste. Spesso dopo aver sconfitto mostri et similia questi vi chiederanno di unirsi a voi e sarà possibile scegliere se mantenerli nel gruppo o spostarli in appositi stabilimenti dove, previo pagamento di una certa somma, un personale addetto li crescerà rendendoli più utili in battaglia. A queste notevoli aggiunte va sommata anche la presenza di scuole di magia che si vanno a sostituire al fin troppo schematico e semplicistico magic system degli ultimi RPG rendendo la crescita del personaggio del tutto subordinata alla volontà del giocatore. Di certo sarà una bella battaglia tra il gioco della Square e quello della Enix, speriamo solo che del secondo si sappia qualcosa di una versione occidentale al più presto.

SMALL

Alchemic Girl



LA BLACK PACKAGE, UNA DELLE PRINCIPALI software house nipponiche che si occupano di hentai sta per sbarcare in Italia. Grazie al lavoro di localizzazione dei ragazzi della Hobibox Europe, sarà possibile giocare con il primo RPG hentai tradotto dal giapponese.

Il meccanismo di gioco è molto divertente e vario: alla fase RPG si unisce una modalità di gioco alla Princess Maker che garantisce una rigiocabilità decisamente superiore ai normali videogiochi "clicca e leggi". Il character design di Alchemic Girl, come del resto capita con tutte le produzioni della Black Package, è di ottimo livello e le sequenze hentai sono finalmente senza censure!

PREZZO AL PUBBLICO: 59.900 LIRE



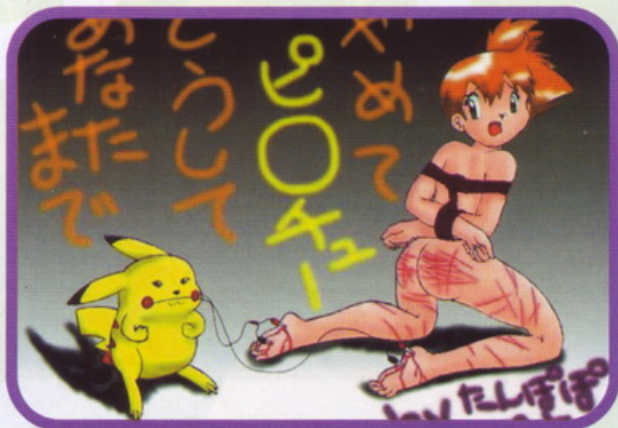
ATTESISSIMO SECONDO CAPITOLO DI SHEN

Mue per Dreamcast uscirà entro la fine dell'anno in Giappone. Lo sviluppo del gioco è stato velocizzato di cinque volte rispetto al prequel in quanto l'engine poligonale rimarrà sostanzialmente invariato, salvo ovviamente per qualche miglioria sul fronte estetico. Nel frattempo continuano i lavori per l'adattamento di Shen Mue per il mercato americano, tuttavia dagli osservatori non giungono notizie particolarmente positive. Quelli che hanno visto le parti doppiate in inglese all'E3 si sono lamentati della mancanza di convinzione nei doppiatori e di alcune voci scelte con scarsa lungimiranza. Se sia vero o no solo il tempo potrà dirlo mentre la data di uscita rimane fissata per ottobre.

DA UN RECENTE SONDAGGIO SEMBREREBBE CHE

gli utenti di Playstation 2 abbiano un'età media superiore a quella degli utenti della vecchia Playstation. Questo sembrerebbe dovuto alla presenza del lettore DVD che ha interessato anche le famiglie considerando il basso (relativamente ai lettori DVD standard) prezzo di base. Ecco i dati del sondaggio:

ETÀ	PS	PS 2
40+	-	17.8%
35-39	-	13.2%
30-34	8.8%	14.7%
25-29	11.5%	23.0%
20-24	28.7%	16.3%
15-19	20.9%	10%
10-14	23.6%	5.9%
9	1.3%	-



SMALL

POP
SPON

Hana no Shizuku

È successo tutto così improvvisamente... era

venuto mio fratello maggiore dicendo che si stava per sposare.... poi ho conosciuto la sua futura sposa: la signorina Miki....

"Cosa c'è, sei meravigliato per la sua bellezza?"

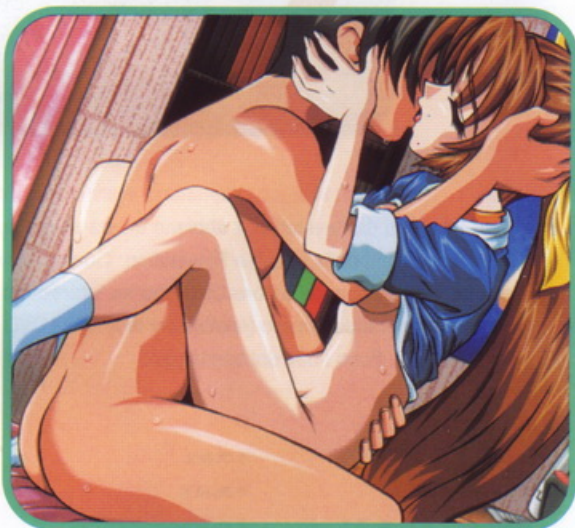
"Dai Kazuya, che dici... vuoi scherzare?"

La donna di mio fratello mi fa battere il cuore... dopo qualche mese, mio fratello Kazuya, perde la vita in un incidente... la moglie Miki rimane sola...

Da qui ha inizio la storia...

Hana no shizuku è l'ultimo gioco prodotto dalla MBS Truse (una software house nata da un gruppo di programmatori che si sono separati dalla MayBe Soft). Come in ogni titolo di questa casa, le atmosfere sono sempre abbastanza scure e le scene hentai sono principalmente SM.

Rispetto ai videogiochi precedenti, la qualità delle illustrazioni è decisamente superiore (sia per character design che per colorazione al computer) e la modalità di gioco, clicca e leggi, permette, anche a quelli come noi che non capiscono una parola di giapponese, di raggiungere le sequenze hentai senza troppe difficoltà. Se trovate questo gioco in un negozio d'importazione farete sicuramente un buon investimento spendendo i vostri soldi per Hana no shizuku, ma se non avete fretta potete aspettare la versione tradotta in italiano che dovrebbe uscire fra la fine del 2000 e i primi mesi del prossimo anno.



GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

VOTO

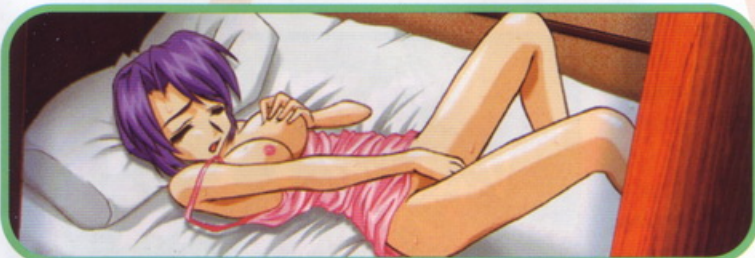


CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA DAL GIOCO:

computer: windows95 (win 98)

Pentium 166MHz 640x480

32MB RAM 4X CD-ROM drive



RECENSIONI

Viper V16

Finalmente sarà pubblicato un nuovo capitolo della mitica serie Viper

(per chi non lo sapesse, Viper è una serie di giochi hentai caratterizzati da una animazione degna dei migliori OAV), si tratta di Viper V16 il gioco che ha fatto diventare la Sogna una delle software house più amate dagli otaku nipponici!

V16 è composto da due CD-Rom: il primo contiene l'episodio intitolato **"Rise"** mentre il secondo **"Imagine"**.

La storia di Rise è certamente la più interessante fra le due: tre cameriere di un family restaurant di Tokyo vengono rapite da alcune creature aliene che vivono in grotte sotterranee. Il nostro compito è guidare le tre sventurate verso la libertà ed evitare che vengano violentate.

Con oltre sessanta finali differenti, e con le sequenze di combattimento in pieno stile RPG, c'è da stare tranquilli che il livello di rigiocabilità è decisamente alto, e non basteranno certo due o tre partite per terminare il gioco.

Il secondo CD-Rom contiene "Imagine". Si tratta di un'avventura clicca e leggi ambientata in una scuola giapponese. Il nostro obiettivo è fare innamorare di noi una delle tre ragazze che incontriamo durante il gioco.

Questo episodio è più breve di Rise, ma la bellezza e il fascino delle protagoniste rendono Imagine imperdibile per tutti gli amanti delle ragazze vestite alla marinaretta!

Viper V16, grazie alle stupende sequenze animate, è il videogioco ideale per gli appassionati di anime che si avvicinano per la prima volta al mondo hentai.

Sicuramente un gioco come questo non sfigura accanto alla collezione delle migliori videocassette firmate Dynamic o Yamato.

Adesso non vi resta che godervi le immagini tratte da Viper V16 e aspettare l'uscita in fumetteria!



天使は、誘う

Viper-V16-
RISE



GRAFICA
SONORO
GIOCABILITÀ
VOTO

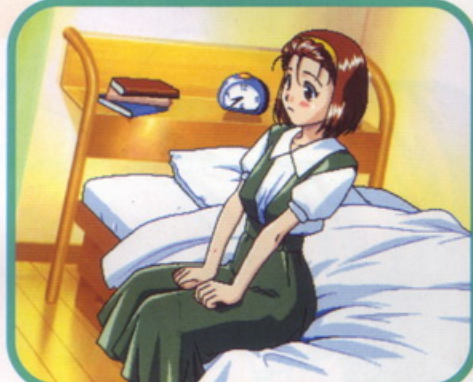
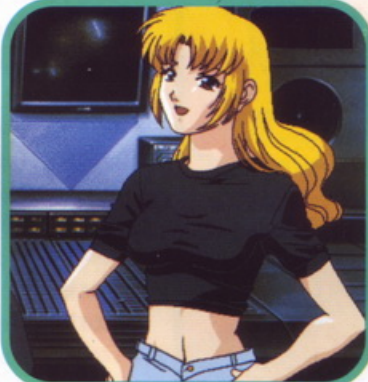
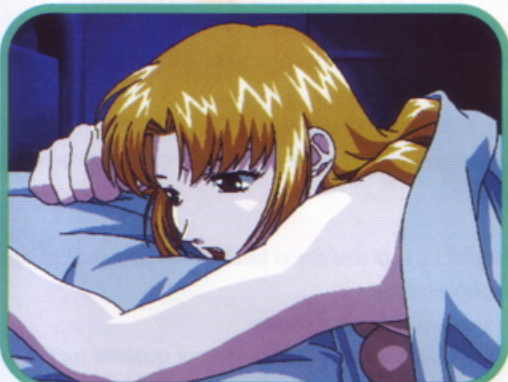
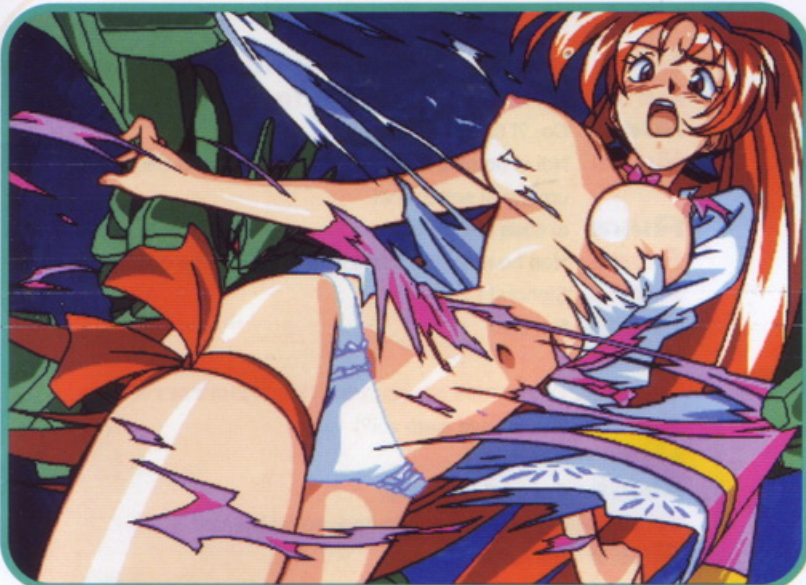


CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA DAL GIOCO:

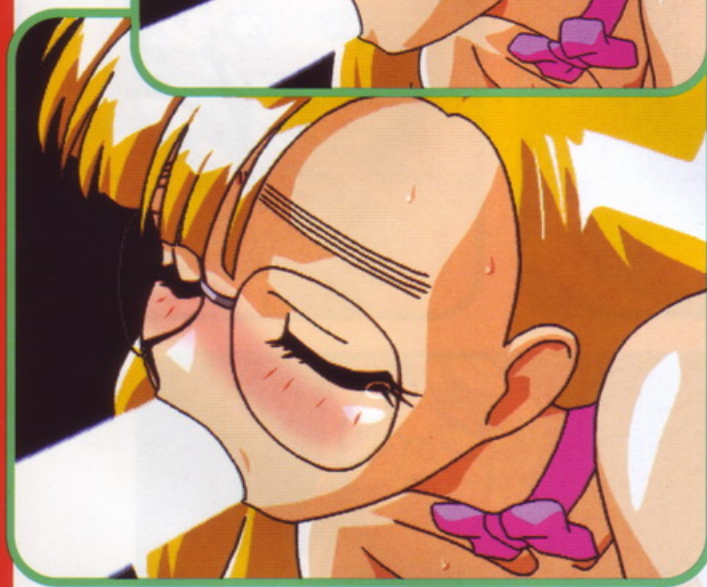
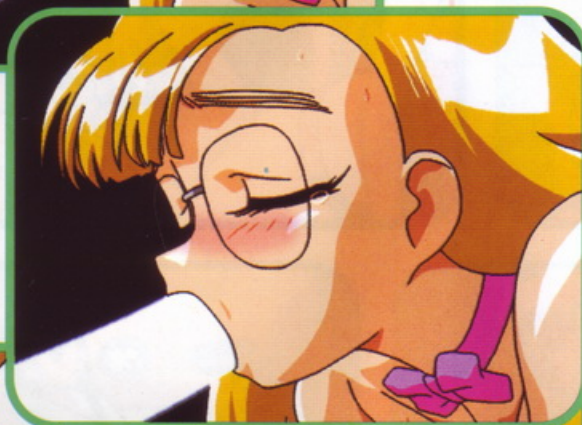
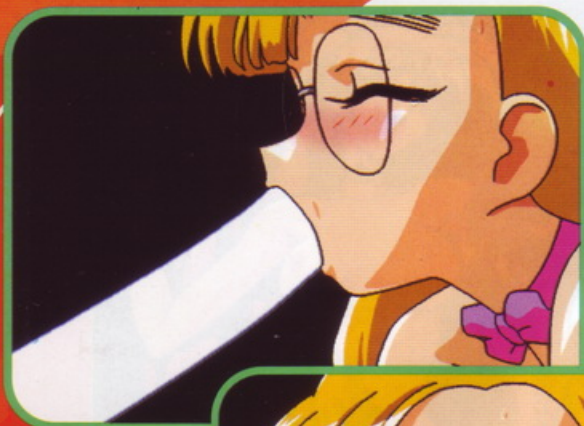
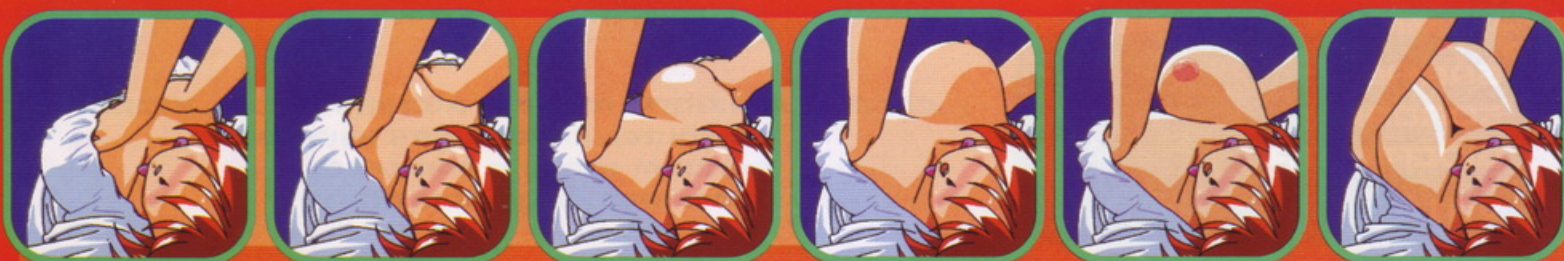
computer: windows95 (win 98)

Pentium 100mhz 640X480

16mb RAM 4X CD-ROM drive



RECENSIONI



In esclusiva un'anteprima della versione tradotta in italiano.

Akira Co...?! Cosa volete, voi?

Boss Noi vi nominiamo come grembo materno del nostro genere umano di sotterranei.

Akira di cosa stai parlando ?

Boss Non ho nessuna intenzione di discuterne qui. Prendetele !

A, B Signorsì !

Akira E... ehi !

Le tre ragazze vengono portate via

Saki ?!...co...cosa siete voi?!

Harin Kyaaaa!

Akira Cosa fai! Lasciami!!

Sud.A è meglio per te non opporre resistenza!

Akira Ehi lasciami!

"Le nostre proteste furono invane, e noi fummo rapite dagli alieni"

Akira Ma cosa diavolo sta accadendo? è stato tutto così improvviso

Harin Noi cosa ci accadrà adesso

Saki Prima dicevano che avrebbero fatto di noi, il loro grembo materno

Akira Già.

Saki In poche parole, vuol dire che ci faranno far nascere i loro figli

Harin No non può essere

Harin Perché vogliono una cosa simile

Saki I loro uomini sotterranei hanno perso per qualche motivo le donne o forse non hanno più potuto fare dei figli così, hanno pensato di preservare la loro razza utilizzando come grembo materno le donne degli esseri umani, geneticamente simili a loro non è forse logico questo ragionamento

Akira Anche se lo fosse perché proprio noi?

Saki questo è facile probabilmente solo perché eravamo nei dintorni.

Akira perché eravamo nei dintorni solo per questo motivo?

Saki Pensi sia necessario un motivo per gente come loro?

Se hanno davanti agli occhi una preda, la cacciano. Loro adesso stanno "cacciando" con il grande compito di preservare il proprio seme e noi non siamo altro che le loro prede

Harin Non è possibile

Akira Mi chiedo, in un momento come questo, come tu possa dire queste cose in tono così calmo. Non hai pensato a cosa ti possono fare? Non ti importa di essere violentata da tipi come quelli?!

Saki Proprio perché è un momento come questo bisogna osservare la situazione senza perdere la calma! Il panico non ci sarà di nessun aiuto!

Akira Non per questo posso accettare di essere violentata da quelli e concepire i loro figli!

Harin vi prego non litigate

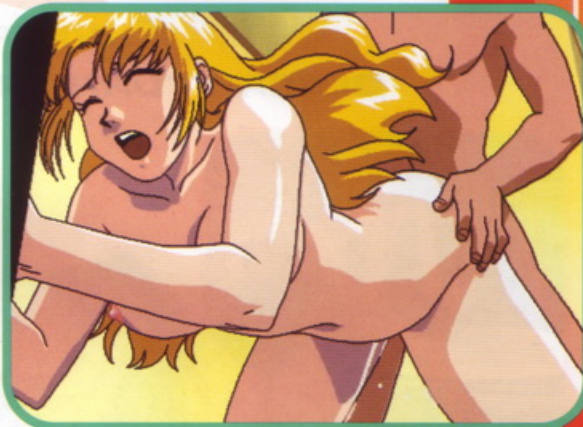
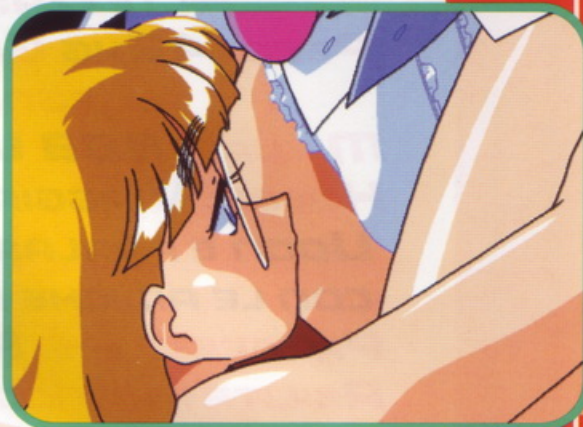
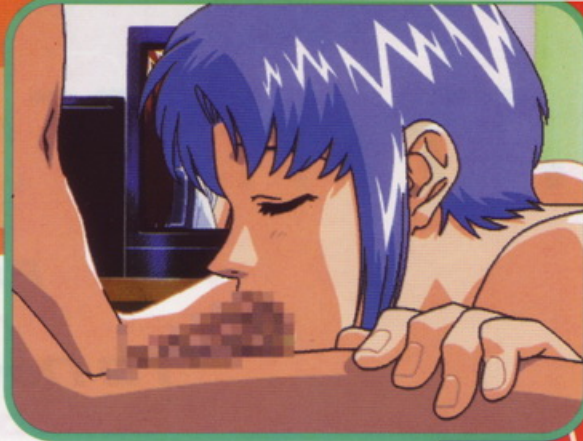
Saki Ah, hai ragione scusaci.

Harin Co cosa faremo?

Akira Dobbiamo scappare!

Saki Come facciamo, non sappiamo neanche dove ci troviamo. Come hai intenzione di scappare?

Akira beh questo



RECENSIONI

Fumika Suzuki!!!

Nome: FUMIKA SUZUKI

Data di nascita:

10 NOVEMBRE 1974

Luogo di origine: TOCHIGI

Altezza: 165cm

Peso: 42kg **Gruppo sanguigno:** A

Segno zodiacale: SCORPIONE

Misure: B83 W56 H83

Hobby: VIAGGIARE, CUCINARE, MANGIARE

UDON E PARLARE AL TELEFONO

CON LE AMICHE PER TUTTA LA NOTTE.

Professione: RACE QUEEN

Abilità particolari: OLTRE A QUELLE
CHE TUTTI NOI IMMAGINIAMO,

FUMIKA È ANCHE UN'ESPERTA
DI SCRITTURA TRADIZIONALE

GIAPPONESE.



TITOLO DEL GIOCO

PRODUTTORE

GENERE

MAGGIO

SASAYAKI
NATURAL2 -DUO-
ENAMEL PANIC
SCANDAL (PROVV.)
START
HEART DE NETWORK !
HEARTFULL DAYS
DEPAGA (PROVV.)
SAINT COSPLE GAKUEN
RAKUEN MEIKYOU PET
SM NO SUSUME THE SEEKER
ELEVATOR
NAKUSHITA TOKI HE
BREEZE PASSED US BY
KIOKUNO UMI KARA WATERMARK

D'Z
FEARLY TAIL
F&C

BELL-DA
EUPHONY PRODUCTION
ETEL
SWEET
STONE HEADS
SPEED
ZERO TENSINDO
APPLE PIE
CIEL
PIN PAI
ROSE

AVG
REN AI KYOSEI SLG
3D SHOOTING
AVG
REN AI SLG+AVG
SLG (futuristico)
AVG
SLG (istruitivo)
REN AI SLG
AVG
AVG

REN AI AVG
REN AI SLG
AVG

GIUGNO

MOU SUKINI SHITE KUDASAI
HOHOEMI WO MOUICHIDO
WATASHINO ARIKA
OMAKASE DOUKOUKAI
CANARIA KONO OMOINI UTANI..
CHOTTO SHIYOUYO !
SENCE OFF
PURE MAIL
VIPER-GT1
CARTAGRAN
OMOIDE NO KANATA
KANGATARI
J.A.

SYSTEM ZERO
U.ME SOFT
JANIS
RAIN SOFTWARE
FRONT WING
BLACK PACKAGE
OTHERWISE
OVER FLOR
SOGNA
SOLEIL
PL+US
EUPHONY PRODUCTION
ROSE

AVG (istruitivo)
AVG
AVG
AVG
AVG

AVG

SLG
ACTION AVG
VISUAL NOBEL
AVG
AVG

LUGLIO

NIJIIRO YOUJO
VIPER-RSR
SASURAI NO
VENUS LOVE
ELYSION
KAO NO NAI TSUKI
(una luna senza volto)
KALENDAR GIRL
SENSE OFF
RUSH KIKEN NA KAORI
TWIN WAY
AIR
UNBALANCE

STUDIO B-ROOM
SOGNA
RYORININ
KUROKI HITOMI NO MEGAMI
EIEN NO SANCTUARY
ROOTS

FOSTER
OTHERWISE
H.M.P
STUDIO E.GO
KEY
CHERRY SOFT

AVG
ANIMATION RPG
JUPITER SLG+AVG
WEST VISION ADV
TELIOS ADV
SLG+ADV

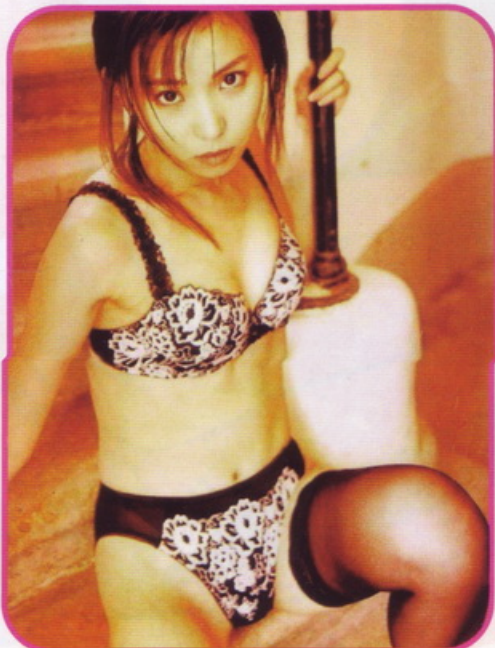
ADV
ADV
VISUAL NOVEL
ADV
ADV
ADV

AGOSTO

HOHOEMI WO MOU ICHIDO
GAKUEN NO OJOOSAMA
ONE'S OWN [OR VERY]

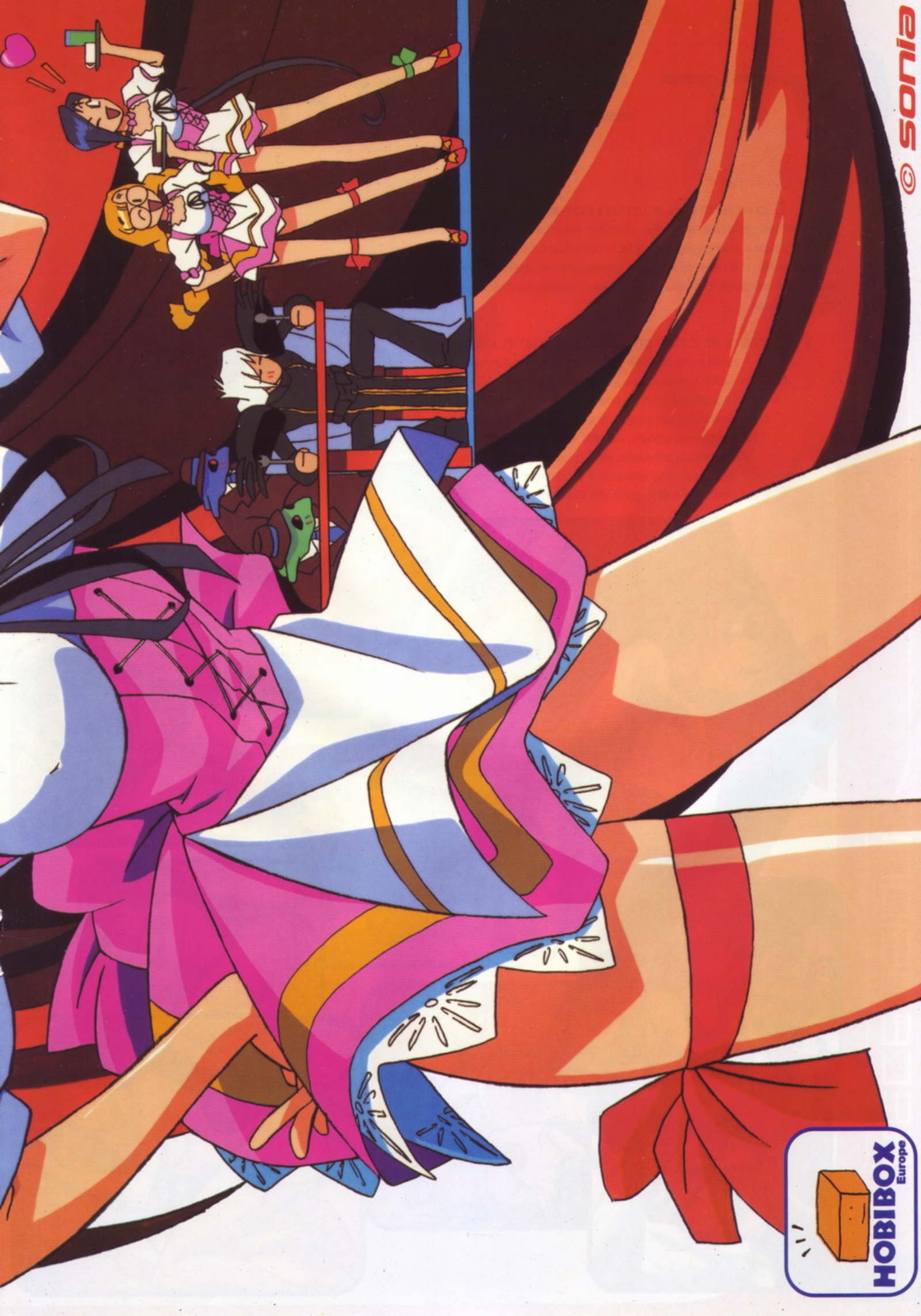
U-ME SOFT
C'S WERE
TO BE

SLG+ADV
SLG
VISUAL NOVEL



vivoer v16





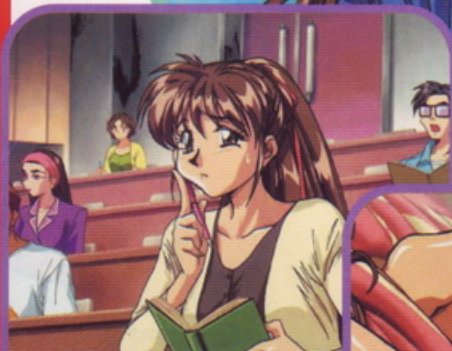
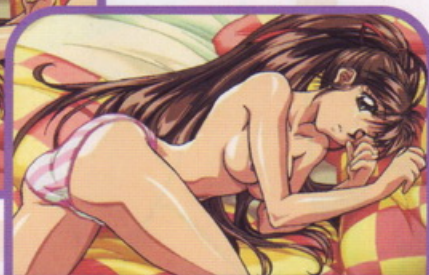
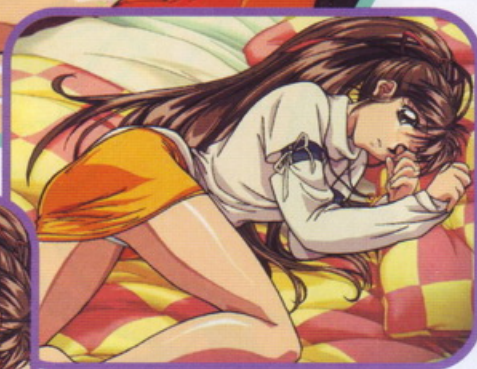
For Season

Come nella migliore tradizione

dei videogiochi hentai la trama è piuttosto semplice: siete stati assunti come insegnante e potrete scegliere tre, fra le cinque ragazze disponibili, come vostre studentesse. In 6 mesi (da Luglio a Gennaio) dovrete assistere le ragazze e farle entrare nell'università. Per fare questo dovrete decidere che materie dovranno studiare ogni settimana.

Il gioco è composto da due sezioni.

La prima è quella in cui svolgete il vostro compito di educatore, la seconda è la parte AVG, dove passeggiate per la città e fate accadere delle cose. La parte del tutore ha una buona grafica. Ogni ragazza ha diversi voti in inglese, giapponese e matematica, oltre ad altre abilità come stenografia. Dovrete migliorarle dandole libri, indirizzandole allo studio, etc. Fondamentalmente ogni ragazza ha una scrivania e voi dovrete riempirla con libri e altri oggetti utili allo studio.



GRAFICA

SONORO

GIOCABILITÀ

VOTO

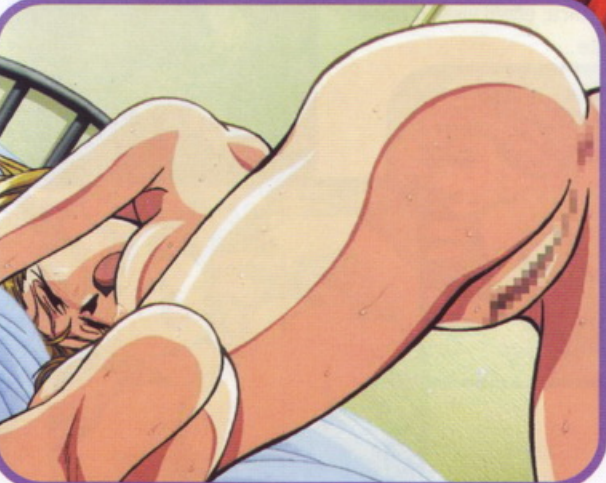
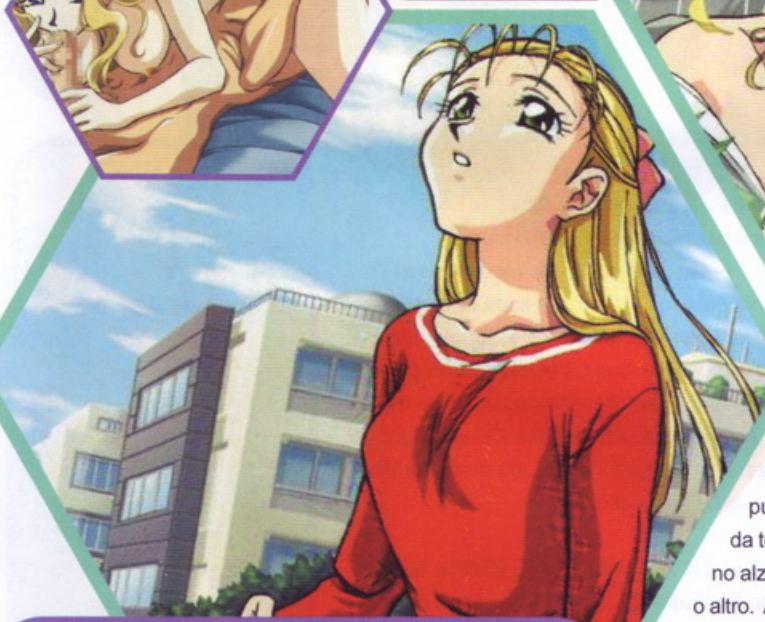
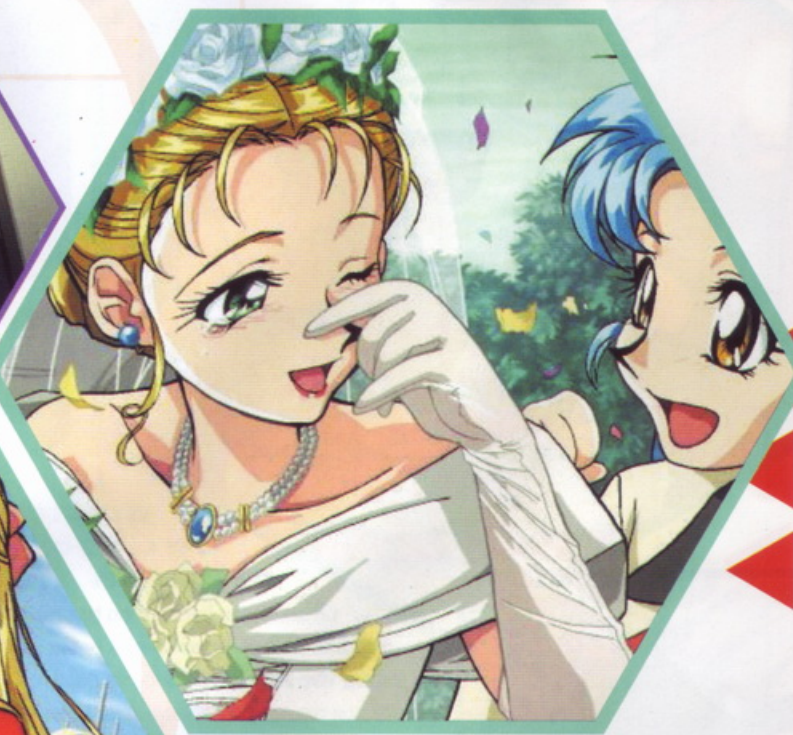
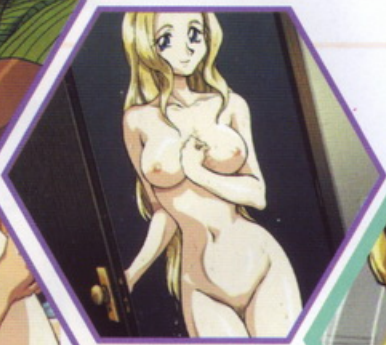


CONFIGURAZIONE MINIMA RICHIESTA DAL GIOCO:

computer: windows95 (win 98)

pentium 166mhz 640x480

32mb ram 4x cd-rom drive

**Questi oggetti personali**

variano da ragazza a ragazza e potrete accumulare punti MBR da ogni oggetto. Se accumulate abbastanza punti potrete scambiarli per oggetti utili allo studio, a partire da temperini per finire al dizionario o un PC. Questi oggetti faranno alzare il punteggio delle ragazze. Potrete mettere sul muro poster o altro. All'inizio di ogni settimana dovete decidere cosa mettere sulla scrivania delle ragazze e durante la settimana loro studieranno, dormiranno, sogneranno ad occhi aperti, etc. a seconda di come avete programmato le cose.

Quando le ragazze iniziano a conoscervi

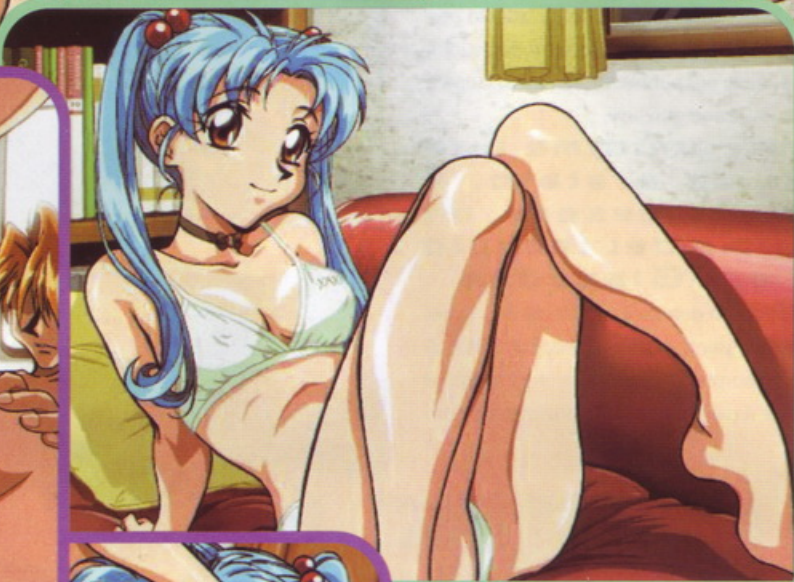
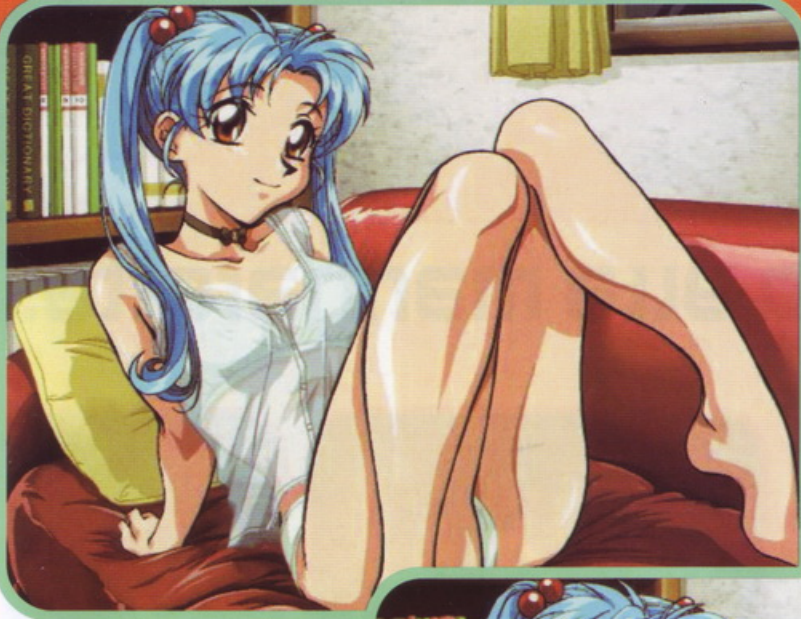
più a fondo il gioco diventa più interessante e si passa alla fase AVG. Ci saranno pause caffè, appuntamenti nei week-end, etc. Durante le domeniche e nelle festività avrete 2 possibilità di andare in giro per la città e vedere cosa succede. Alle volte farete delle gite e dovrete rispondere alle domande delle persone, come in tutti gli AVG. Anche se si possono saltare i testi, è sconsigliabile di farlo a meno che non capite neanche una parola di Giapponese poiché ogni minima parte delle conversazioni può contenere informazioni preziose, come ad esempio le date degli appuntamenti [ndr dubito che i lettori di PonPon faranno un corso di giapponese solo per giocare a For Season!].



La
grafica
del gioco è
di buon livello.

Le sequenze hentai sono ben realizzate e ci sono parecchie piccole animazioni in giro per lo schermo, il che rende il gioco un po' più vivo della maggior parte degli AVG. Se fosse stata utilizzata una palette con più colori For Season avrebbe sicuramente guadagnato qualche punto in più. La musica e gli effetti sonori sono buoni, ma non ci sono voci nel gioco. C'è la possibilità di rigiocare al gioco perché si possono scegliere ragazze diverse e potrete avere solo un finale con una ragazza. Questo significa che dovrete finire il gioco 5 volte per vedere tutti i finali...ma non dimenticate che c'è anche vostra sorella, quindi i finali sono 6.

In finale, essendo il primo gioco dell'igqa per piattaforma win9x, For Season è abbastanza buono. Anche se alcune parti potevano essere più curate, il gioco eccelle in grafica, effetti visivi e possibilità di rigioco, il che rende il gioco molto divertente.



PRECESSION

Dal kimono alla marinaretta...

Se ci fosse una top ten

delle identità della cultura giapponese, lo stile "marinaretto" delle uniformi delle studentesse sarebbe in testa insieme al kimono ed al sushi. In effetti non si può viaggiare in Giappone senza essere letteralmente bombardati dall'immagine dell'uniforme delle studentesse. E questo perché lo indossano tutte le ragazze (anche fuori da scuola) e perché lo si usa spesso per pubblicizzare nuovi gadgets da adolescenti e nuovi trend giovanili.

L'uso dell'uniforme alla marinaretta è stato, e continua ad essere, un punto fermo del tessuto sociale del Giappone

ed ha eclissato il kimono in quanto a vestito più trendy per le giovani ragazze. Ma, per quanto sia radicato nella cultura giapponese, può sorprendere scoprire che l'uniforme alla marinaretta non è per niente un'invenzione giapponese: è Inglese!



Lo stile sailormoon delle ragazze giapponesi!



La storia della moda mostra

che lo stile marinaretto fu ispirato dalle uniformi indossate dalla marina reale inglese durante il diciannovesimo secolo. Si dice che Peter Thompson, un sarto con conoscenze nella marina reale inglese, fu il primo a commerciare nel mondo lo stile marinaretto per le ragazze.

In Giappone lo stile marinaretto fu introdotto dopo la prima guerra mondiale e acquistò popolarità nelle zone urbane. Dopo la seconda guerra mondiale il design si diffuse in tutto lo stato e, presto, divenne l'uniforme adottata da tutti.

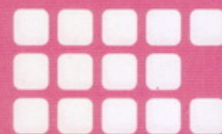
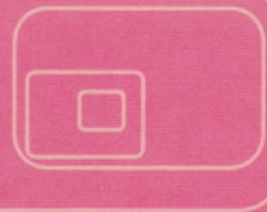
Non era un fenomeno circoscritto al Giappone. All'inizio del secolo le studentesse americane ed europee indossavano l'uniforme ideata da Thompson, ma fu una moda passeggera. Già nel 1920 questo stile aveva perso popolarità in molti paesi. Solo in Giappone la moda perdurò. Ogni giorno Tokyo sembra una sfilata su tutte le possibili varianti di quest'uniforme.



Dalle metropolitane ai cortili delle scuole, da shibuya ai centri commerciali, non si può evitare di vedere ragazze indossare l'uniforme blu standard, uniforme che ha attraversato una serie di cambiamenti negli anni.

Alla fine degli anni '70 e agli inizi degli '80, alcune ragazze si sono ribellate contro il sistema educativo e la sua regola ferrea che obbligava l'uso di gonne che coprivano le ginocchia. E allora, piuttosto che incitare la rabbia di presidi e professori accorciando in segno di sfida le gonne, le ragazze ribelli allungarono le gonne fino allo stinco. Così facendo potevano sputare in faccia alle tradizioni rispettando contemporaneamente il regolamento scolastico. Dopotutto in che modo poteva disturbare i conservatori il fatto che delle ragazze nascondessero il più possibile le loro gambe? Ed allora la gonna lunga divenne il vestito simbolico delle ragazze ribelli e delinquenti dell'epoca.

Anche la televisione fece la sua parte nell'appoggiare la moda delle gonne lunghe, facendola apparire in serie anime come **Bee Bop High School** e **Sukeban Deka**. Queste due serie, soprattutto Sukeban Deka, trattavano di ragazze delinquenti.



Oggi i rigidi regolamenti degli anni '70 sono spariti dalla maggior parte delle scuole giapponesi, tranne che negli Istituti privati, dove la regola è sempre quella di portare le gonne all'altezza del ginocchio.

In generale, le ragazze sono libere di scegliere la lunghezza delle loro gonne, anche se sta diventando un trend comune per molte ragazze di città accorciare sempre più le loro gonne. Ma ora non si tratta più tanto di andare contro le tradizioni, ma piuttosto di seguire gli ordini della moda. Non è un segreto che le ragazze di Tokyo sono molto competitive fra loro nel campo della moda e del glamour. Ma anche gli ultimi trend in fatto di uniforme scolastiche non è esente da trappole.

Le scale nelle stazioni ferroviarie, nelle metropolitane e nei centri commerciali tendono ad essere molto ripide. Il risultato è che non è raro intravedere le mutandine di una ragazza mentre sale o scende queste scale con la sua mini gonnellina. Molte ragazze sono coscienti di questo problema e hanno preso l'abitudine di coprirsi mentre salgono. Spesso si mettono una borsetta che le copre davanti o dietro, a secondo che salgano o scendano le scale. Se non hanno una borsetta, di solito si tirano giù la gonnellina con la mano per tenerla vicino alle gambe.



Un altro trend diffuso è quello

di preferire alle tradizionali calze bianche e strette delle calze larghe e morbide che, a detta degli esperti di moda giapponese, farebbero sembrare le gambe più snelle. Come la maggior parte delle cose in Giappone, queste mode si diffondono soprattutto nelle città e difficilmente vengono esportate nelle zone di periferia e della campagna. Tuttavia il fenomeno delle uniformi scolastiche ha ottenuto un successo incredibile. Le uniformi stile marinaretto sono diventate un punto di riferimento per le pubblicità delle ultime tendenze della moda adolescenziale.





Modelle in uniforme appaiono

dappertutto sulla stampa e sulla TV, pubblicizzando bibite gassate, telefonini e gli ultimi giochi per Playstation. Anche i manga utilizzano le uniformi, mentre gli anime (più precisamente Sailor Moon) hanno reintrodotto le uniformi nella cultura occidentale.

Manga di uscita settimanale come JUMP e YOUNG mostrano spesso in copertina modelle in uniforme. Ma esiste un ramo che è più prevalente nella storia delle uniformi. In Giappone, l'immagine di una ragazza in uniforme è una forte icona sessuale, seconda a nessuna. Nella cultura sessuale giapponese quasi sempre viene usata l'immagine dell'uniforme per attrarre gli uomini verso un determinato prodotto o servizio per soli adulti.



Dalle immagini erotiche nelle riviste per adulti alle pubblicità di prostituzione, l'uniforme è diventata il simbolo dell'innocenza sessuale delle ragazze o, in alcuni casi, della loro natura ribelle.

Questo è dovuto soprattutto al fatto che la pornografia in Giappone utilizza soprattutto ragazze fra i 18 e i 21 anni.

Diversamente dall'America, dove si hanno pornstar stereotipate, la carriera di una pornstar in Giappone a 25 anni è al limite.

Sorprendentemente l'utilizzo dell'uniforme nel mondo della pornografia non ha intaccato la sua popolarità. Si penserebbe (almeno secondo i canoni occidentali) che se un oggetto, come un capo di abbigliamento, avesse una così forte carica sessuale per gli uomini, molte ragazze (o meglio i loro genitori) preferirebbero abbandonarne l'uso, per paura di sembrare troppo disponibili. Ma non è questo il caso in Giappone, dove le ragazze dai 13 ai 18 anni continuano ad indossare l'uniforme, nonostante l'immagine negativa prodotta dal mercato della pornografia. Ma spesso accade in Giappone che due realtà così diverse possano convivere parallelamente. È veramente un fenomeno che rende unico questo paese.

Grazie Giappone!!!

STYLING

Race Queen

DRIVING EMOTION TYPES

DOPO IL "BUONO MA NON TROPPO" RIDGE RACER V la Square sembrava in possesso di un'ottima carta da giocare nel settore dei giochi di corsa. Gran Turismo 2000 è ancora relativamente lontano e l'unica concorrenza per il suo Driving Emotion Type S è quindi rappresentata dal sopracitato titolo Namco che, fra parentesi, praticamente tutta l'utenza della Playstation 2 già possiede.

Le foto e i dati distribuiti in precedenza sembravano avvalorare la tesi che, pur non trattandosi di un capolavoro assoluto, si sarebbe trattato di un buon gioco. Sfortunatamente il racing game della Square non solo è lontano anni luce dalle vette del genere ma smarrisce anche la strada più umile dei giochi perlomeno dignitosi.

Il team della Escape che ha programmato il gioco ha fatto un lavoro che definire approssimativo è eufemistico confezionando in 5 mesi un carrozzone che fa acqua da tutte le parti invece della macchina da gran turismo che molti si aspettavano. A dire il vero la cosa non sorprenderebbe neanche più di tanto considerando la scarsa esperienza della Square nel campo dei giochi di guida, ma gli sfavillanti successi nel campo dei giochi di ruolo hanno annebbiato il giudizio iniziale del progetto alla maggior parte della stampa, la stessa stampa che aveva già bocciato l'anno scorso il mediocre Racing Lagoon per Playstation.



AUTOBACS
71
シマダマシソンゲーム





POCO MALE, DRIVING EMOTION TYPE S ANCHE

se visto con i paraocchi risulta il peggior gioco per Playstation 2 dopo l'orrido Sky Surfer. La prima impressione, una volta accesa la console e superati i lunghi caricamenti (il sistema di caricamento carica una macchina avversaria per volta...), è quella di trovarsi di fronte ad un gioco per Playstation con una risoluzione appena superiore. Come al solito la prima impressione non è mai giusta perché presto subentrano altri difetti piuttosto pesanti come l'eccessivo fogging necessario per coprire il bad clipping, oppure i bug nei replay e i modelli poligonali delle macchine a dir poco semplicistici, senza contare le mediocri texture in media risoluzione. Il cruscotto nella visuale interna è una delle cose migliori del gioco grazie a dettagli come gli indicatori funzionanti ecc, tuttavia è a dir poco demenziale la scelta di aggiungere il motion blur alle mani del guidatore che genera un fastidiosissimo effetto di persistenza.

Ma è la giocabilità il vero tasto dolente del titolo della Square visto che i programmatori non hanno ben capito la differenza che sussiste tra una pista di pattinaggio e un circuito automobilistico. La macchina slitta come se l'asfalto fosse di ghiaccio e mantenerla in pista è un'impresa quasi impossibile anche grazie agli avversari che sembrano più intenzionati a fare l'autoscontro piuttosto che a vincere la gara. Anche la sezione di customizzazione del veicolo è piuttosto carente, tanto che nonostante le modifiche e i cambi di macchina si ha sempre l'impressione di guidare il veicolo iniziale.

Ritornando momentaneamente sul versante tecnico non si può assolutamente chiudere un occhio sul pessimo operato della Escape anche tirando in ballo le difficoltà a livello di programmazione della console. La cosmesi grafica di Driving Emotion Type S sfuggerrebbe persino rispetto ai non esaltanti racing game del Nintendo 64 e questo dovrebbe far capire alla Square quanto è andata fuori dal bersaglio con quest'ultima uscita.

I possessori di Playstation 2 farebbero bene a ripiegare su Ridge Racer V (se ancora non lo possiedono) oppure ad aspettare l'uscita di Gran Turismo 2000 che, nonostante alcune perplessità sulle demo finora mostrate, si preannuncia come un degno sequel dei due capitoli usciti per Playstation.





IL SECONDO CD-ROM DI PON PON HA UNA GRAFICA

ancora più accattivante e ancora più materiale hentai.

Il menu principale permette una facile navigazione fra le varie sezioni e non ci sono difficoltà a raggiungere velocemente demo, immagini e video hentai.

Abbiamo cercato di inserire tutto il materiale che può interessare i lettori di PonPon e siamo certi che tutti quelli che ci seguivano su Play X abbiano apprezzato il salto di qualità che ha fatto il CD-Rom (per l'interfaccia grafica e per

VIDEO

Nella sezione "Video" e "Anime" sono raccolti filmati Mpeg con le più recenti produzioni di OAV hentai e alcune fra le più belle star del mondo AV (Adult Video=porno giapponese) che si esibiscono in filmati soft.

Cliccando sul numero posto nella parte bassa dello schermo si fa partire il video corrispondente. Facendo doppio click sul video si può vedere il video a schermo intero (la qualità della visualizzazione dipende molto dalla configurazione del vostro computer). Per tornare alla modalità video "normale" bisogna premere il tasto "ESC" oppure cliccare sul tasto destro e deselectare la modalità "Full screen".

Se il vostro computer dovesse avere difficoltà a visualizzare i video Mpeg è necessario installare il file che si trova in basso a destra nel menu "Utility".

VIDEOGIOCHI HENTAI

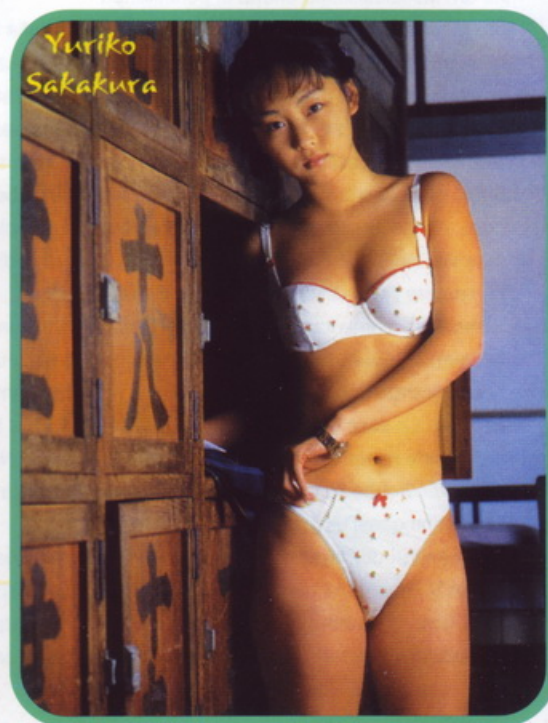
Per fare girare le demo è necessario avere installate le DirectX di Microsoft (per maggiori informazioni basta puntare il browser verso il sito www.microsoft.com). Se si voglia visualizzare le scritte giapponesi è necessario installare il programma NJWIN che trovate nella sezione "Utility".

PATCH

Nel numero precedente di PonPon abbiamo recensito il gioco hentai CORRIDOR. È possibile acquistarlo in molti negozi italiani (il prezzo dovrebbe essere inferiore alle 100mila lire), ma per poterlo giocare su un windows italiano è necessario installare queste due patch.

La procedura d'installazione è molto semplice, basta inserire il CD-Rom del gioco originale e procedere nell'installazione standard. Dopo aver completato l'installazione di Corridor, basta cercare nell'Harddisk la cartella che contiene il gioco e sostituire i vecchi file con le nuove versioni.

Nei prossimi numeri pubblicheremo le patch per altri giochi originali come Alchemic Girl e Guardian!



D+VINE[LUV]

Un RPG che ha come palcoscenico un mondo fantasy ricco di antiche civiltà perdute e leggende di tesori nascosti...

In un tempo lontano, sotto la protezione degli spiriti (ninfe), le persone vivevano una lunga era di pace e prosperità (ndr roba da prima serie di Star Trek!). Ma anche questa pace non durò per molti anni e arrivò il momento in cui gli spiriti protettori scomparvero dal mondo e, con loro, anche la civiltà si perse nello scorrere del tempo. Adesso questa civiltà è conosciuta come il "mondo arcaico", ed è considerata una semplice leggenda.

Ma qualsiasi civiltà dimenticata dalle persone lascia le sue tracce rimanendo nel mondo sotto forma di antiche rovine. La leggenda parla di un tesoro misterioso, un'"eredità del mondo arcaico" ancora oggi meta di molti avventurieri, un tesoro che ancora non è stato scoperto.

Il protagonista di questa storia è proprio un avventuriero che viene coinvolto e travolto dalla grande corrente che avvolge il mistero di questa "eredità del mondo arcaico"...

Ma questo gioco è un action RPG in cui la battaglia si svolge in tempo reale, per cui non è possibile gustarsi ogni sfumatura della storia senza fretta; al giocatore non resta che indossare le vesti del protagonista ed afferrare la spada per scovare ed affrontare i mostri nemici...

Hyde (pronunciato "haid") e Sakura sono ormai da anni alla ricerca dell'"eredità del mondo arcaico", viaggiando attraverso tutto il territorio del Continente, ma non sono riusciti a trovare la benché minima traccia che confermi l'esistenza di tale tesoro. Decidono quindi di dirigersi nella città del confine Arwil, in cui si trova una caverna da molto tempo infestata dai mostri, dove sembra essere stata trovata qualcosa di simile a tracce di antiche rovine.

Hyde decide così di avventurarsi nella grotta, senza sapere di star andando incontro ai più spietati nemici...

In questo gioco si combatte contro i nemici in tempo reale. Bisogna attaccarli con le armi dell'equipaggiamento. Per i nemici lontani è consigliato l'utilizzo delle magie.

Si devono quindi calcolare le distanze e selezionare la armi o le magie a seconda delle necessità.



Honjoh



Sakura:

Amica sin dall'infanzia del protagonista Hyde e partner nel lungo viaggio intrapreso alla ricerca dell'eredità del mondo arcaico. Ha un carattere forte e spesso segue Hyde contro la sua volontà. Non è di nessun aiuto come avventuriera, ma è molto abile nello svolgere le mansioni casalinghe.

Yura:

Una ragazza misteriosa in cui il protagonista si imbatte nella caverna della città di Arwil. Ha perso completamente la memoria e non ricorda nulla al di fuori del proprio nome. Sembra essere la chiave di un grande segreto che conduce alle rovine di Arwil e legato al mondo arcaico...

Informazioni utili

È bene avere sempre un luogo come punto di riferimento durante la ricerca del tesoro, dove poter scambiare informazioni con la gente locale: GILD è uno di questi, poichè frequentato da molti avventurieri.

Inoltre, si rivelerà molto utile la Chiesa, dove sarà necessario rivolgersi in caso si prendesse per sbaglio un item maledetto.

Senza tralasciare il luogo di cura dove la bella Shizuki, un tipo senza dubbio molto strano ma abile medico, si prenderà cura di guarire le tue ferite e rimetterti a sesto. Shizuki è aiutata da una giovane assistente un po' sbadata di nome Maria...

Nella città di Arwil ci sono diversi negozi, soprattutto shop per armi ed oggetti utili per l'avventura, o item per il ripristino dell'energia. Tra gli altri, sono consigliati il negozio della bella Atria e la bottega del vecchio Wethn per riparare e potenziare le armi.

Che ne direste di fare un salto anche nella casa del maghi dove abita la misteriosa donna Serafias?



Considerazioni vostro primo numero

Prima di tutto complimenti per la rivista, è piacevole sia di contenuto informatico che cartaceo. Spero che la presente e-mail sia tra le prime 10; Veniamo ora alle considerazioni più serie; l'idea di mettere le spiegazioni per giocare ai vari "bishoujo game" è geniale visto che la maggioranza dei lettori si è dovuta procurare i giochi in giapponese: (non indaghiamo se legalmente o no, vista la scarsità di fonti disponibili). Siete stati lacunosi nello spiegare i vostri progetti. Non si è ben capito se Ace of Spades2 sarà subito in versione completa NON censurata (NORMALE???) oppure successivamente ampliata s.m. Non si è capito in quali negozi richiedere gli altri giochi a prezzo ridotto (a cui dovrete poi introdurci con consigli) E soprattutto avete dimenticato di aiutarci con Viper M1 che è l'unico gioco disponibile in italiano (quello di poker non conta in quanto apocrifo e mal disegnato).

L'ultima considerazione consiste nei fumetti inseriti, splendidi di grafica, ma non ritracciabili per mancanza di titolo ed autore.

Ringraziamo caldamente per la vostra opera e contiamo i 29 giorni rimanenti per il prossimo numero.

e.s. ammetto di sperare nel pacco omaggi ma mi accontenterei anche di una risposta.

Un'ultima domanda: perchè censurare la versione italiana considerate i vantaggi in termini di pirateria tutti aspetterebbero la versione italiana per avere immagini n.c. da inserire in internet con vantaggi per la versione giapponese.

Eusa: Grazie per i complimenti, dopo tanta fatica ci fa molto piacere sapere che PONPON ha fatto breccia nel cuore degli otaku italiani! Ma ora veniamo alle tue domande:

- 1) Ace of spades 2 uscirà in versione "normal" e poi in seguito sarà pubblicata la versione S.M. (non si tratta di un semplice append-disk, ma di due giochi completamente indipendenti).
- 2) In uno dei prossimi numeri di PONPON pubblicheremo una guida dedicata a M1.
- 3) I fumetti inseriti nel Cd-Rom sono doujin (cioè sono stati realizzati da appassionati giapponesi) e sono quasi impossibili da reperire in Italia (e anche a Tokyo non è facile trovare il titolo che si sta cercando).

Hmm... per la tua ultima domanda veramente non so cosa risponderti. Cosa intendevi dire? Ovviamente sei uno dei dieci fortunati che riceveranno un gioco in regalo, e farò di tutto per convincere il capo a farti vincere il pacco speciale. Un bacio!

Saluti e complimenti da Riccardo

Un saluto alla redazione e complimenti per il primo numero, ci voleva proprio una rivista che trattasse il mondo dei giochi giapponesi a noi così lontano, forza PONPON.

Posso farvi una domanda? Ma certo che sì, vi prego rispondetemi: 1) Io sono di Napoli, ah scusate non mi sono presentato mi chiamo Riccardo, volevo sapere se potevate indicarmi qualche negozio fornito di giochi Hentai e simili nella mia città Grazie. Il mio indirizzo di posta elettronica è: principedeimostri@libero.it Un saluto siete mitici continuate così Riccardo.

P.s. sono tra i primi dieci?, ditemi di Sìiii e Vaaaaii.

P.s. vi mando anche l'immagine per vincere i premi messi in palio da HOBIBOX e cioè l'inforniera dei nostri sogni.



Giorgio: Ciao Riccardo! Grazie per l'immagine che ci hai inviato e per i (troppi) complimenti. Anche tu, come gli altri lettori che pubblichiamo in queste due pagine dedicate alla posta, hai vinto un gioco hentai che dovresti aver già ricevuto quando leggerai questo numero di PonPon (una frase come questa sembra uscita da una brutta copia di "Ritorno al Futuro").

Per acquistare i videogiochi hentai pubblicati da Hobibox Europe puoi sicuramente rivolgerti ai negozi Star Shop della tua città:

Star Shop 1, vico Campane a Donnalbina 7, tel 081-5518221

Star Shop 2, via Diocleziano 22, tel 081-2392327

Sono tra i più fortunati?

FINALMENTE! Una rivista, anzi LA rivista sui videogiochi hentai che ho sempre sperato di trovare in fumettoteca!

Grazie alla qualità dell'impaginazione grafica e all'interfaccia godibilissima e futuristica del CD, siete riusciti a confezionare un primo numero capace da solo di spazzare via la concorrenza (ERO un affezionato lettore di Play X).

GRAZIE.

Al prossimo mese. Giuseppe

P.S. Sono un grande appassionato di videogiochi SNK (Neo Geo) potete aiutarmi nella ricerca di materiale hentai sui vari personaggi? In Giappone esistono diversi fumetti dedicati a loro, potete indicarmi un importatore italiano?

Francesco: Con una lettera come questa non potevamo assolutamente non regalarvi un gioco hentai! Mi fa molto piacere che, dopo averci seguito su Play X, tu abbia apprezzato anche il nostro nuovo progetto.

Per acquistare fumetti doujin in Italia non credo che ci sia un negozio veramente fornito (ma ci potrebbero essere sorprese in autunno), forse ti conviene fare un po' di shopping online sul sito www.toranoana.co.jp il sito è tutto in giapponese, ma sembra che i proprietari rispondano alle mail scritte in inglese. Un titolo che puoi ordinare è sicuramente il numero 9279 intitolato "Yuri & Friends FullColor". Si tratta del primo doujin interamente a colori dedicato a Yuri (apparsa per la prima volta nel mitico "Art of Fighting", è la sorella di Ryo ed è uno dei personaggi della serie King of Fighter. Ovviamente questo lo dico per i lettori che non sono otaku della SNK).

1 su 10 ce la fa...

Hallo! Vorrei essere uno dei 10 fortunati ad aggiudicarsi AoS2 ma, avendo acquistato la rivista solo oggi, temo proprio di non avere speranze. Sigh.

Che dire, Mi chiamo Cristiano, ho 24 anni, scrivo da Pistoia, Non sono un fan del genere ma credo proprio che lo diventerò. Mi è piaciuta molto la vostra rivista, anche se non ho ancora visto il cd. Comunque, la vera ragione per cui vi sto scrivendo (a parte il concorso) è perchè ho fermamente deciso che un giorno avrò Xchange2. Ci sono quindi alcune cose che vorrei sapere:

Ne verrà fatta un'edizione italiana?

La versione Jappo è anche in Inglese, oppure esiste una versione in Inglese?

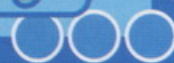
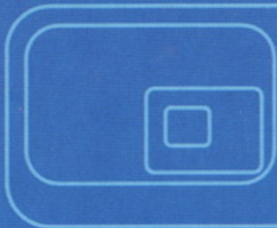
Quanto costano e dove si possono trovare?

Non so se avete intenzione di rispondere alle E-mail privatamente o sulla rivista (o non rispondere affatto...) comunque vi scrivo il mio indirizzo: Kail119@supereva.it

Tanti saluti e un augurio di un buon successo con la rivista,

Cristiano

Eusa: Ciao Cristiano! Mi fa veramente piacere che PonPon ti abbia fatto scoprire il mondo



do dei videogiochi hentai.

Per quanto riguarda Xchange 2, mi dispiace ma non esiste una versione tradotta in inglese dal giapponese, e sembra che non sia prevista alcuna versione italiana.

Puoi acquistare la versione giapponese presso **Computer Land di Varese** che è sicuramente uno dei negozi italiani più forniti di videogiochi hentai (**tel 0332-831517**).

Ragazzi che favolai

Era ora che in giro ci fosse qualcosa di serio! Da quando all'ultimo Expocartoon Francesco mi disse che l'altra testata chiudeva ero quasi disperato hehehe!!

Ieri sono riuscito a prendere una copia di PonPon che aspettavo da mesi ed è meravigliosa!

Accidenti tredici sezioni non sono poche e sono pure fatte bene!

Capisco perchè c'è voluto tempo e vi ringrazio, vi ringrazio davvero perchè senza dove cavolo andavo a trovare le demo dei giochi Henai che poi ordinerò???

Un salutone e un in bocca al lupo per tutte le altre uscite!!

Mi raccomando fateci vedere più che potete e se è possibile metteteci anche dei ripper nelle utility per tenerci le immagini dei giochi che ci piacciono ma che non sono estraibili!!!!

Guido Pecorelli - Roma

Francesco: Ciao Guido "QuelloCheFaGliEffettiSpeciali". Per prima cosa: "Crepì il lupo!!!". Vedrai PonPon non ti deluderà, cercheremo di migliorare mese dopo mese cercando di pubblicare più materiale hentai possibile.

Ci vediamo al prossimo Expocartoon!!

Lettera per rivista ponpon

Carissima redazione di PonPon

Ho appena comprato il primo numero della vostra rivista e l'ho trovato molto interessante! Anche se purtroppo di videogiochi Hentai nella mia città non ne ho visti in giro per negozi, spero che arrivino presto, magari in Italiano, se no almeno in inglese, perchè il giapponese non lo capisco proprio!!! È un peccato che i demo che mettete nel CD non siano demo giocabili sarebbe più divertente sperimentare anche se breve, una parte del gioco! Spero anche di essere tra i primi che vi scrivono ma sono sicuro che molti altri lettori si siano precipitati attirati dall'offerta del bellissimo Ace of spaders2! (e comunque

non so se questa e-mail valga come lettera!). Altri titoli che mi hanno colpito molto sono Xchange2 e Shusaku, però anche Blood Royal dal demo non mi sembrava affatto male! Con la speranza che questi giochi compaiano nei negozi vi saluto e spero di essere pubblicato magari nei secondi numeri (il primo è già uscito, battutona!) e magari di uscire vittorioso dal concorso! Ciao a tutti buon lavoro ci si "vede" nei prossimi numeri!

ENRICO

Alessio: Qui in redazione stiamo cercando di spiegare a Francesco che email significa "posta elettronica" e se avremo successo la tua mail ti farà ottenere un gioco in regalo visto che rientri fra i primi 10 lettori che ci hanno scritto! Vedrai, durante i prossimi mesi, nei negozi di videogames e nelle fumetterie principali, troverai molti videogiochi hentai tradotti in Italiano. Nell'attesa puoi comunque telefonare alla Star Shop per sapere quale è il negozio più vicino a casa tua.

Ciao e grazie!

Woody ...porko

Salve, ho comprato il primo numero di PonPon pensando "mah kissà...sarà la solita rivistina" (i miei gusti sono diventati molto difficili dopo aver preso una rivista spagnola kiamata HENTAI) ma poi l'ho sfogliata "mmm niente male!" e poi ho usato il cd "ma è da paura!"

E poi...poi ho notato il vostro rikiamo a fine numero e ho pensato "ma kuesti sino matti...LI ADORO!!!". E così vi ho skritto, pieno di speranze, tante, TANTE, speranze...mandatemi un messaggio x farmi sapere ke la mia (futura) fedeltà è stata premiata...GRAZZIE e kontinueate così (migliorare skonfina nel sovraumano)

tnx



Eusa: Karo Woody, krazie per i complimenti. Kon la tua ultima frase ti sei guadagnato la simpatia di tutta la redazione ("migliorare skonfina nel sovraumano" è diventato il nostro motto... a questo punto temo solamente per la nostra salute mentale). Ovviamente questa simpatia sarà resa più tangibile dal gioco che riceverai fra pochi giorni!

Voquamo il premiooooo

Ciao siamo Maurizio e Giorgio.

Sicuramente siamo la 4 e 5 persona che vi scriviamo ma ci accontentiamo di un premio solo. Siamo anche abituali e fedelissimi acquirenti della vostra rivista da oltre 10 anni (????????????????). Scherziamo.

PlayX è stata sostituita da PonPon?

Ciao e ancora congratulazioni per la rivista...

Francesco: Ciao Maurizio e Giorgio!!

Tutta la redazione di PONPON vi ringrazia per la vostra costanza, 10 anni non sono veramente da sottovalutare...

Play X, dovrebbe essere ancora in giro, ma la speranza è che PONPON la sostituisca nei cuori degli appassionati di Hentai! Sembra ieri, quando ho presentato ad alcuni produttori giapponesi le prime bozze di quella che sarebbe poi diventata Play X... mi ricordo ancora la loro faccia che sembrava dire: "Questi gaijin (stranieri) sono proprio matti!!".



in regalo!!!

I migliori videogiochi hentai tradotti in italiano.



WWW.HOBIBOX.COM

In regalo, per i primi 10 lettori che ci scriveranno una lettera, c'è un VIDEOGIOCO HENTAI.

Per il più fortunato fra quelli che ci spediranno un disegno, un fumetto o una foto, c'è un altro regalo messo a disposizione dalla **Hobibox Europe: un pacco contenente videogiochi giapponesi e gadgets vari!**

ponpon@hobibox.com



NEL PROSSIMO NUMERO:

- SPECIALE TOKYO: COMIKET
- LE PIÙ BELLE RAGAZZE GIAPPONESI...
- UN CD-ROM PIENO DI DEMO E IMMAGINI HENTAI.
- I NUOVI VIDEOGIOCHI HENTAI TRADOTTI IN ITALIANO.





**A OGNI
COSA
LA GIUSTA
MISURA**



a g o s t o

**PER UN' ESTATE
DAVVERO
BOLLENTE!**

a g o s t o

